



XBOX 360

KINECT™



ACTIVISION®



AVVISO Prima di utilizzare il gioco, si consiglia di leggere le istruzioni della console Xbox 360®, il manuale del sensore di Kinect e qualunque altro manuale delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali come riferimento futuro. Per i manuali degli hardware di ricambio, è possibile visitare la pagina www.xbox.com/support o chiamare il Supporto clienti Xbox.

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.



Iniziare a giocare	2
Giochi	3
Per rompere il ghiaccio/Orso, cacciatore, ninja	3
Gioco delle marmotte	3
Mountain Bike	4
Kayak	5
Moto d'acqua	6
Pesca	7
Tiro al bersaglio	8
Tiro al piattello	8
Tiro con l'arco	9
Come ottenere informazioni su Kinect	10
xBox LIVE	10
Connessione	10
Impostazioni familiari	10
Servizio Clienti Italia	11
Licenza d'uso del prodotto	12
Giocare con Kinect in modo sicuro	14

INIZIARE A GIOCARE

Cabela's Adventure Camp prevede due modalità di gioco: Coppa Cabela e Gioco libero. Occhio a Greg, il pericolo ambulante! Potrebbe lanciare oggetti sul tuo cammino per farti rallentare.

Coppa Cabela

Benvenuto al torneo Coppa Cabela! Scegli un personaggio e partecipa a una veloce sfida Orso, cacciatore e ninja per stabilire chi sceglierà le attività della settimana. Ogni settimana si conclude con l'elettrizzante gioco delle marmotte. Divertiti in tutta sicurezza nel campo estivo di Cabela's Adventure Camp!

Gioco libero

Questa modalità ti permette di partecipare al tuo gioco preferito in qualsiasi momento, da solo o con gli amici e i familiari.

Il mio alloggio

Qui puoi vedere gli equipaggiamenti che hai raccolto, i trofei vinti e le statistiche di gioco.

Intromissioni interattive

Nelle sessioni multigiocatore, i giocatori che aspettano il loro turno possono "disturbare" il giocatore impegnato nel gioco. Lo scopo del "disturbatore" è di ostacolare il giocatore per impedirgli di raggiungere il suo obiettivo. Nelle attività in cui sono impegnati due giocatori, non è possibile usare le intromissioni. Per le intromissioni, usa un Controller Xbox 360.

Giochi

Per rompere il ghiaccio/orso, cacciatore, ninja

Carta, forbice e sasso in stile campo estivo! Il cacciatore batte l'orso, l'orso batte il ninja e il ninja batte il cacciatore. Vince chi si aggiudica 2 manche su 3. In Coppa Cabela, il vincitore sceglie le attività della settimana.

Azione

Controller di movimento

Posa Orso



Solleva entrambe le mani sopra la testa come un orso ritto sulle zampe.

Posa
Cacciatore



Tieni le mani davanti a te come se impugnassi un'arma.

Posa Ninja



Alza una gamba e metti le mani sulle spalle come se fossi pronto a colpire.

Gioco delle marmotte

Hai 3 possibilità per colpire le marmotte nell'ordine in cui cantano. A ogni round viene aggiunta una nota alla melodia.

Per iniziare il gioco, dai una martellata in testa a una marmotta.

Azione

Controller di movimento

Scegliere la
marmotta



Punta verso lo schermo per spostare il martello.

Colpire le
marmotte



Lascia cadere la mano verso il basso sopra una marmotta.

Mountain Bike

Sfreccia in discesa e raccogli le monete lungo il percorso. Attento a non finire sotto un albero. Vince chi fa più punti.

Comandi intromissione: puoi eseguire un'intromissione premendo la combinazione di pulsanti corretta. Perché il comando funzioni, devi eseguirlo il più velocemente possibile. Quando ci sono più disturbatori, chi completa la combinazione di pulsanti per primo controllerà l'azione di Greg.

Azione

Controller di movimento

Sterzare



Stendi le braccia come se impugnassi il manubrio di una bicicletta. Per sterzare, inclinati a destra o a sinistra.

Accelerare



Corri sul posto.

Saltare



Salta sul posto.

Kayak

Scendi giù per le rapide in kayak e raccogli le monete lungo il percorso. Attento a non farti schiacciare da un masso. Vince chi fa più punti.

Comandi intromissione: puoi eseguire un'intromissione premendo la combinazione di pulsanti corretta. Perché il comando funzioni, devi eseguirlo il più velocemente possibile. Quando ci sono più disturbatori, chi completa la combinazione di pulsanti per primo controllerà l'azione di Greg.

Azione

Controller di movimento

Sterzare



Stendi le braccia come se impugnassi un remo. Per sterzare, inclinati a destra o a sinistra.

Accelerare



Imita il movimento della remata alternativamente a sinistra e a destra per accelerare.

Raddrizzarti quando ti ribalti



Inclinati da sinistra verso destra due volte di seguito. Ogni inclinazione farà oscillare il kayak.

Saltare



Salta sul posto.

Moto D'acqua

Sfreccia attraverso le diverse zone del lago. Raccogli le monete necessarie per sbloccare la zona successiva. Attento ai mulinelli! Vince chi fa più punti.

Comandi intromissione: puoi eseguire un'intromissione premendo la combinazione di pulsanti corretta. Perché il comando funzioni, devi eseguirlo il più velocemente possibile. Quando ci sono più disturbatori, chi preme i pulsanti per primo controllerà l'azione di Greg.

Azione

Controller di movimento

Sterzare



Porta una mano verso il petto tenendo l'altra allungata. Inclinati a destra e a sinistra per sterzare gradualmente.

Controllo della velocità



Allontana le mani dal petto. Più le estendi, più andrai veloce.

Saltare



Salta sul posto.

Pesca

Prendi i pesci dello stesso colore del motivo mostrato sullo schermo. Cerca di completare tutti i motivi prima che scada il tempo.

Per iniziare il gioco, allunga la mano per prendere la canna da pesca.

Azione

Controller di movimento

Lanciare l'esca dall'alto verso il basso



Imita un lancio dall'alto verso il basso con la mano. Il movimento inizia con la mano sopra la testa e termina con la mano davanti al corpo.

Tirare su il pesce



Solleva la mano nell'atto di tirare l'amo fuori dall'acqua.

Lanciare dal basso verso l'alto



Imita un lancio dal basso verso l'alto con la mano. Inizia posizionando la mano di lato, rivolta verso il basso. Porta la mano in avanti per lanciare.

Scegliere l'esca (solo fase 2)



Punta la mano sinistra verso l'esca sullo schermo. Muovi la mano da sinistra a destra o viceversa per far scorrere i 3 tipi di esca.

Tiro al Bersaglio

Aspetta il momento giusto per colpire i bersagli. Segui il bersaglio con la sinistra e spara con la destra stile fucile a ripetizione (pompa verso il basso). Colpisci più bersagli dell'avversario.

Per iniziare il gioco, allunga la mano per prendere il fucile a pompa.

Azione

Controller di movimento

Mirare



Punta verso lo schermo usando la mano sinistra.

Sparare



Usa la mano destra per eseguire un movimento di pompaggio, stile fucile a ripetizione.

Tiro al Piattello

È simile al tiro al bersaglio, con la differenza che ci sono 5 postazioni di tiro, ciascuna con un'angolazione diversa rispetto alle macchine che lanciano i piattelli. Hai solo 5 colpi per 5 piattelli in ogni postazione, quindi non sbagliare.

Per iniziare il gioco, allunga la mano per prendere il fucile a pompa.

Azione

Controller di movimento

Mirare



Punta verso lo schermo usando la mano sinistra.

Sparare



Usa la mano destra per eseguire un movimento di pompaggio, stile fucile a ripetizione.

Tiro Con l'arco

Ciascun giocatore usa arco e frecce per colpire più bersagli di legno mobili possibili prima che scada il tempo. Appena vedi un bersaglio che ti permette di guadagnare più punti, cerca di colpirlo prima del tuo avversario. Colpisci più bersagli possibili prima che scada il tempo.

Per iniziare il gioco, allunga la mano per prendere l'arco.

Azione

Controller di movimento

Tendere l'arco



Tenendo il braccio sinistro esteso e rivolto verso terra, porta il braccio destro verso il mento.

Mirare



Fingi di impugnare un arco con la freccia pronta. Usa la mano sinistra per mirare e punta verso lo schermo.

Sparare



Estendi la mano destra di lato o verso l'alto fingendo di scoccare una freccia.

Come ottenere informazioni su Kinect

Ulteriori informazioni su Xbox.com

Per ottenere ulteriori informazioni su Kinect, incluse le esercitazioni, visita la pagina www.xbox.com/support.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® è il servizio di intrattenimento e giochi online per Xbox 360®. È sufficiente connettere la console al servizio Internet a banda larga e partecipare gratuitamente. È possibile scaricare demo gratuite dei giochi e ottenere accesso immediato ai film HD (venduti separatamente). Con Kinect, puoi controllare i film HD con un cenno della mano. Passa all'abbonamento Xbox LIVE Gold per giocare online con gli amici in tutto il mondo e altro. Xbox LIVE è la tua connessione ad altri giochi, intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visita la pagina www.xbox.com/live.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

Visita i siti Web indicati qui sotto per saperne di più su Cabela's Big Game Hunter: scopri Hunting Party e altri fantastici videogiochi di Cabela's.

www.ActivisionHunts.com

www.facebook.com/ActivisionHunts

www.youtube.com/ActivisionHunts

Servizio Clienti Italia

<http://activision-it.custhelp.com>

La nostra sezione di assistenza clienti online contiene le ultime informazioni, inclusi i collegamenti agli aggiornamenti scaricabili gratuitamente. Poiché aggiorniamo le pagine di assistenza quotidianamente, ti consigliamo di ricercare qui la soluzione al tuo problema. Accedi alla sezione Risposte e seleziona piattaforma e gioco per visualizzare le domande più frequenti. Se non trovi l'informazione desiderata, prova a usare una parola chiave.

Assistenza telefonica e via e-mail

Consulta il sito web per ottenere le informazioni più aggiornate sui contatti e sugli orari d'apertura relativi al tuo paese e alla tua lingua. Forniamo esclusivamente assistenza tecnica; non forniamo suggerimenti, codici e trucchi.

Nota: Ti preghiamo di non restituire il gioco direttamente ad Activision senza prima aver contattato il servizio clienti. In linea con le nostre direttive, la restituzione del gioco e l'eventuale rimborso devono essere gestiti direttamente con il rivenditore o con il sito online dove hai effettuato l'acquisto.

E-mail:

<http://activision-it.custhelp.com>

Telefono:

02 4032 6777 (le chiamate sono soggette alle tariffe locali applicabili)

Orario:

Da lunedì a venerdì dalle 10.00 alle 20.00

LICENZA D'USO DEL PRODOTTO

IMPORTANTE - LEGGERE CON ATTENZIONE: L'UTILIZZO DI QUESTO PRODOTTO È SOGGETTO AI TERMINI DI LICENZA INDICATI DI SEGUITO. LA DEFINIZIONE 'PRODOTTO' INCLUDE IL SOFTWARE, IL SUO SUPPORTO, OGNI MATERIALE STAMPATO E LA DOCUMENTAZIONE ON-LINE O ELETTRONICA, COME PURE TUTTE LE COPIE E I LAVORI DERIVATI DI QUESTO SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APRENDO LA CONFEZIONE E/O USANDO IL PRODOTTO ACCETTATE I TERMINI DI QUESTA LICENZA CON ACTIVISION PUBLISHING, INC. ('ACTIVISION').

LICENZA D'USO LIMITATA. Activision vi concede il diritto limitato, non esclusivo e non trasferibile di utilizzare una copia di questo prodotto soltanto ed esclusivamente per il vostro uso personale. Tutti i diritti non presi in considerazione in questa licenza d'uso rimangono di esclusiva proprietà di Activision, Inc. Questo prodotto vi è concesso in licenza, non vi è venduto. Questa licenza non vi concede alcun diritto di proprietà del prodotto e non può essere utilizzata per cedere un qualsiasi diritto sullo stesso.

POSSESSO. Tutti i diritti di possesso e intellettuali di questo prodotto, le sue parti e di tutte le sue copie (inclusi, ma non solo, i titoli, il codice, i temi, gli oggetti, i personaggi e i loro nomi, la storia, i dialoghi, le singole frasi, le traduzioni, le ambientazioni, i concetti, la realizzazione artistica, l'animazione, il sonoro, le musiche, gli effetti audio-video, i metodi operativi, i diritti morali e la documentazione allegata nel prodotto) sono di proprietà di Activision o dei suoi licenziatari. Questo prodotto è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti, dai trattati internazionali sul copyright e da convenzioni e altre leggi. Questo prodotto contiene materiale concesso su licenza e i licenziatari di questo potrebbero far valere i propri diritti nel caso di una qualsiasi violazione di questo accordo.

È VIETATO:

- L'utilizzo di questo programma o di una sua parte per uso commerciale, incluso ma non limitato all'uso in un cyber cafe, un centro di giochi per computer o altri esercizi del genere. Activision può offrire una licenza di tipo diverso per consentirvi di usare questo prodotto a fini commerciali: consultate più avanti le informazioni di contatto.
- La vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di distribuzione del prodotto, in assenza di un preventivo consenso scritto di Activision.
- Decodificare il prodotto, il codice sorgente, modificare, decompilare, disassemblare o creare prodotti suoi derivati, in tutto o in parte.
- Rimuovere, disabilitare o eliminare qualsiasi informazione o marchio di copyright si trovi nel prodotto o in quanto allegato.
- Esportare o riesportare questo prodotto o qualsiasi sua copia o adattamento in violazione di qualsiasi legge o regolamento esistente.

TERMINE. Senza alcun obbligo da parte di Activision questa licenza d'uso terminerà automaticamente se non rispetterete in toto i suoi dettami. In questo caso dovrete distruggere immediatamente tutte le copie del prodotto in vostro possesso e tutto il materiale che lo accompagna.

INGIUNZIONE. Dal momento che Activision sarebbe irreparabilmente danneggiata se i termini di questa licenza non venissero imposti, accettate che Activision potrà, a sua completa discrezione, applicare i rimedi considerati necessari per garantire il rispetto di questo accordo; oltre a questi rimedi Activision potrebbe intraprendere altre azioni, variabili da giurisdizione a giurisdizione.

INDENNITÀ. Voi accettate di indennizzare, difendere e sostenere Activision, i suoi partner, affiliati, contraenti, direttori, impiegati e agenti per tutti i danni, le perdite e le spese che potrebbero derivare direttamente o indirettamente da vostri atti o omissione di atti nell'uso del prodotto secondo i termini di questa licenza.

ALTRE COSTATAZIONI. Quest'accordo rappresenta la licenza d'uso finale tra le due parti e rende nullo qualsiasi altro accordo esistente in precedenza tra di esse. Può essere emendato solo con una scrittura controfirmata da entrambe le parti. Se un qualsiasi termine di questa licenza risulta impraticabile per qualunque motivo, esso verrà modificato solo qual tanto che basta per renderlo eseguibile, senza per questo influenzare tutte le altre norme di licenza. Quest'accordo viene costituito sotto la legge della California, che si applica agli accordi tra residenti in California ed è valida in California, eccezion fatta per quanto regolamentato dalle leggi federali. Voi riconoscete la giurisdizione esclusiva per qualsiasi controversia alle corti statali e federali di Los Angeles, California.



Gioca con Kinect in modo sicuro

Verificare di disporre di spazio sufficiente per potersi muovere liberamente durante il gioco. Giocare in Kinect può richiedere vari tipi di movimento. Accertarsi di non colpire, urtare o inciampare in altri giocatori, spettatori, animali domestici, mobili o altri oggetti durante il gioco. Se si rimane in piedi o ci si sposta durante il gioco, è necessario avere una posizione stabile.

Prima di giocare: Guardare in ogni direzione (destra, sinistra, avanti, indietro, in basso e in alto) per individuare eventuali ostacoli che possono intralciare i movimenti. Accertarsi che l'area di gioco si trovi a una distanza sufficiente da finestre, pareti, scale e così via. Verificare che non vi siano oggetti, ad esempio giocattoli, mobili e tappeti, bambini o animali domestici in cui si possa inciampare. Se necessario, allontanare persone o cose dall'area di gioco. Nel valutare l'area di gioco, non dimenticare di verificare l'eventuale presenza di lampadari, ventilatori o altri oggetti appesi al soffitto.

Durante il gioco: Rimanere a una distanza sufficiente dal televisore per evitare il contatto. Mantenere una distanza adeguata da altri giocatori, spettatori e animali domestici. Tale distanza può variare a seconda del gioco, pertanto considerare la modalità di gioco per determinare la distanza da tenere. Prestare attenzione a oggetti o persone con cui è possibile scontrarsi; la posizione di cose o persone può cambiare durante il gioco, pertanto occorre fare sempre attenzione all'ambiente circostante.

Verificare di mantenere sempre una posizione stabile durante il gioco. Scegliere un'area di gioco con pavimento in piano e un'aderenza sufficiente per le attività di gioco e assicurarsi di indossare scarpe adeguate (evitare tacchi alti, infradito ecc.) oppure giocare a piedi nudi, a seconda delle esigenze di gioco.

Prima di consentire ai bambini di utilizzare Kinect: Definire la modalità di utilizzo di Kinect per ogni bambino e stabilire se è necessaria la supervisione di un adulto durante queste attività. Se si consente ai bambini di utilizzare Kinect senza supervisione, accertarsi di indicare tutte le informazioni e le istruzioni rilevanti relative alla sicurezza e alla salute. **Verificare che i bambini che utilizzano Kinect giochino in sicurezza** ed entro i limiti stabiliti e che abbiano compreso l'utilizzo corretto del sistema.

Per ridurre al minimo l'affaticamento degli occhi dovuto al riflesso: Posizionarsi a una distanza adeguata dal monitor o dal televisore e dal sensore di Kinect; collocare il monitor o il televisore e il sensore Kinect lontano da fonti di luce che possono produrre riflessi oppure controllare il livello della luce mediante tende o avvolgibili; scegliere una luce naturale confortevole che riduca al minimo i riflessi e l'affaticamento della vista e aumenti contrasto e luminosità; regolare la luminosità e il contrasto del monitor o del televisore.

Evitare di affaticarsi troppo. Il gioco in Kinect può richiedere diversi livelli di attività fisica. Consultare un medico prima di utilizzare Kinect se si è affetti da condizioni o patologie che influiscono sulla possibilità di eseguire attività fisiche in sicurezza o nei seguenti casi: in caso di gravidanza; in caso di problemi cardiaci, respiratori, alla schiena, alle articolazioni o altre patologie ortopediche; in caso di ipertensione arteriosa o difficoltà ad eseguire attività fisiche; in caso sia stata prescritta la limitazione dell'attività fisica. Consultare il medico prima di iniziare qualsiasi ciclo di esercizi o regime di fitness che preveda l'utilizzo di Kinect. Non giocare sotto l'effetto di sostanze alcoliche o stupefacenti e verificare che l'equilibrio e le capacità fisiche siano sufficienti per qualsiasi movimento richiesto durante il gioco.

Interrompere l'attività e riposarsi se i muscoli, le articolazioni o gli occhi sono stanchi o dolenti. Se si avverte stanchezza eccessiva, nausea, mancanza di fiato, difficoltà di respiro, vertigine, disagio o dolore, **INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE L'UTILIZZO** e consultare un medico.

Per ulteriori informazioni, consultare la Guida per giocare in modo corretto all'indirizzo **www.xbox.com**.



activision.com

Activision Blizzard Italia, Corso Sempione 221, 20025 Legnano (MI)

Activision Blizzard Spain, SLU. - C/Anabel Segura 7, 1ª PLANTA - 28108 Alcobendas (Madrid)

© 2011 Activision Publishing, Inc. Activision è un marchio registrato di Activision Publishing, Inc. Tutti i diritti riservati.

Cabela's e il logo Cabela's sono marchi registrati di Cabela's Incorporated. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e il logo Xbox sono marchi di fabbrica del gruppo di società Microsoft e sono concessi in licenza da Microsoft. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari.

76646226IS